

記入例

No. **TENNIS SCORE CARD** Jr-open 用

種目	男子	男子	女子	男子	女子	3年以下	第 5	コート	主審 3	北上						
NO	1	所属 盛岡				(スコア)	NO	2	所属 一関							
プレーヤー	プレーヤー	盛岡太郎				④-3	プレーヤー	プレーヤー	一関二郎							
		ボーンの色 ウェアの色 赤							ボーンの色 ウェアの色 青							
S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	④-1G-0 サイドチェンジ	S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p
	○	○	○	○					○	○	○	○				
	×	○	○	○					×	×	×	×				
S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	0-2G-④	S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p
	○	○	○	○					○	○	○	○				
	×	×	×	×					○	○	○	○				
S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	④-3G-2 サイドチェンジ	S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p
	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	
	×	×	×	×	×	×			×	×	×	×	×	×	×	
S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	④-4G-3	S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p
	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	
	×	×	×	×	×	×			×	×	×	×	×	×	×	
S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	3-5G-④ サイドチェンジ	S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p
	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	
	×	×	×	×	×	×			×	×	×	×	×	×	×	
S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	2-6G-④	S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p
	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	
	×	×	×	×	×	×			×	×	×	×	×	×	×	
S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	④-7G-3	S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p
	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	
	×	×	×	×	×	×			×	×	×	×	×	×	×	
S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	④-8G-3	S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p
	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	
	×	×	×	×	×	×			×	×	×	×	×	×	×	
スコア	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p		1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	
	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	
	×	×	×	×	×	×			×	×	×	×	×	×	×	
S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p	3-9G-④	S/R	1p	2p	3p	4p	5p	6p	7p
	○	○	○	○	○	○			○	○	○	○	○	○	○	
	×	×	×	×	×	×			×	×	×	×	×	×	×	
プレーヤー A				A - B				プレーヤー B								
勝者サイン		勝者No.		受付記録		外部記録		HP								

○シングルススティックを立てる
 ○ネットの高さの確認
 ○選手の確認
 ○トスをして、サーブかレシーブを選択する
 ○ボールを渡し、練習させる(サーブ4本)

○試合開始のコール
 「4ゲーム、ノーアドバンテージマッチ。○○トウサーブプレー」
 ○ゲーム中のポイントの呼び方
 (サーバーの得点を先にコールする)
 ポイントなし 0 ラヴ
 1ポイント 15 フィフティーン
 2ポイント 30 サーティー
 3ポイント 40 フォーティー
 ○ポイント40-40のときの呼び方
 「デュース、ディサイディングポイント・レシーバース・チョイス」

太い実線のゲームが終了したら、サイドチェンジです。(1ゲーム、3ゲーム、5ゲーム終了時)

○ゲームの呼び方
 ○第1ゲームをAが取ったとき「ゲームA、ファーストゲーム」
 ○第5ゲームをAが取ったが、結果Bが3-2でリードしている場合
 「ゲームA、Bリブズ3-2」
 ○ゲーム3-3の場合は、次のゲームを取った者が勝者
 ○Aが試合に勝ったとき
 「ゲームアンドマッチ、A4-3」

1ゲームは最大で、7ポイント(④-3)です。マスは7個(ポイント)分しかありません。間違ったら、同じマスの上に正しいOかXを記入する。

「デュース、ディサイディングポイント・レシーバース・チョイス」とコールす

記入例

- 注1 左側にはプレーヤーAの記録を記入する。右側にはBの記録を記入する。AとBの記録は相反する。(例:Aが○の場合はBは×となる。)
- 注2 審判台から見てプレーヤーA及びBが左コートにいるのか右コートにいるのか確認してから記入すること。(サイドチェンジした時も注意すること。)
- 注3 1ゲーム目、2ゲーム目~7ゲーム目のサーバー側にはSに○を付ける。レシーバー側にはRに○を付ける。
- 注4 ポイントを得た場合は○を記入する。ポイントを失った場合は×を記入する。ポイントの○か×は1ポイント目は1pのマスへ記入する。2ポイント目は2pへ記入する。3ポイント目以下7ポイント目も同じポイントマスへ記入する。○か×を間違ったら、間違っていた○か×に取り消し線を引き、同じマスの上に正しい○か×を記入する。次のポイントのマスには記入しないこと。
- 注5 ノーアドバンテージ・ルールなので、先に4ポイント得た方がそのゲームの勝者です。
- 注6 ゲームが終了したら、そのゲームの両者のポイントを記入する。4ポイントを得た方に④と記入する。
- 注7 先に4ゲーム得た方がこの試合の勝者になります。両者のゲームの取得数をスコア欄(らん)に記入する。4ゲーム得た方に④と記入する。
- 注8 試合が終わったら、勝者に確認のサインをしてもらい、勝者にジャッジペーパーを渡すこと。勝者はすぐにジャッジペーパーを本部に持ってくること。
- ※1 プレーヤーや観客に聞こえるように、大きな声ではっきりとコールすること。
- ①まず、フォルトやアウトなどコールする。
 - ②次に、スコアやポイントのアナウンス(フィフティーン・ラヴ、ゲームAファーストゲームなど)
 - ③次に、スコアカードに記入する。
- ※2 ポイント間20秒、エンドチェンジ間90秒以内にプレーを再開すること。ただし、第1ゲーム終了後は休憩できない。